

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

MONOGRÁFICO: THE WITCHER

NÚMERO V.



THE WITCHER.

Nunca creímos que llegaríamos al número cinco, nunca pensamos pasar del número uno, y sin embargo aquí estamos, presentado el quinto tomo de la revista Presura. Este número está dedicado por completo a la saga The Witcher (CD Projekt Red, 2007, 2011 y 2015). Hemos querido ofrecer una mirada diversa y heterogénea sobre el videojuego y también sobre la obra literaria.

PRESENTACIÓN

El mundo de Geralt de Rivia fue creado por el autor polaco Andrzej Sapkowski en el año 1986, dentro de su relato corto, “Wiedmin”, *El Brujo.* Desde ese momento el favor de la críticay el público no ha parado de crecer. La saga, en la actualidad cuenta con ocho libros y tres videojuegos, continuaciones no aceptadas por el autor, de las novelas.

El mundo de Geralt de Rivia es un mundo increíblemente rico y los videojuegos ambientados en él han sabido captar esa riqueza. La elección de la saga no resulta baladí. Sapkowski, supo crear un mundo vivo, tan realista y coherente que por momentos podemos llegar a pensar que es incluso real.

Materia prima para poder investigar nuestro presente desde distintos puntos de vista relacionados con la saga videolúdica, como la literatura, la arqueología o la sociología en nuestro caso.

Para ello contamos en este número con colaboradores de altura que nos hablarán sobre el problema de género dentro del videojuego, el papel y la figura del héroe y el pasado arqueológico y material de Redania, además de narrar, en clave cronística, la tumultuosa relación del autor de la obra literaria y los autores de la obra videolúdica.

Esta visión diversa, amplia y sin embargo concreta y enfocada, nos muestra y enseña rincones por los que, la mayoría de los jugadores no habíamos transcurrido en nuestro paso por el mundo del Brujo. Oportunidad insólita esta para comprender y entender la Saga del Brujo desde distintos puntos de vista. Bienvenidos.

Alberto Venegas


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.

EN ESTE NÚMERO:

PRÓLOGO 2

¿LLORAN LOS BRUJOS? DE JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ. 6

ANDRZEJ SAPKOWSKI Y CD PROJECT RED, DE ALBERTO VENEGAS RAMOS. 18

"ESTE MUNDO NO NECESITA UN HÉROE, NECESITA UN PROFESIONAL", DE CARLOS GÓMEZ GURPEGUI. 30

ARQUEÓLOGOS EN REDANIA, DE ROBERTO CARLOS FERNÁNDEZ SÁNCHEZ. 40

CRÉDITOS. 59



¿LOS BRUJOS NO LLORAN?

POLÉMICA EN TORNO A LAS REPRESENTACIONES DE GÉNERO EN THE WITCHER 3:

The Witcher 3: Wild Hunt es lanzado de forma global el 19 de Mayo de 2015 con gran aceptación. Se convierte rápidamente en uno de los juegos mejor puntuados del año por medios especializados como IGN,

Edge o Polygon (Shimshock, 2015). Kevin Van Ord, de GameSpot, lo califica con una puntuación de 10 sobre 10, convirtiéndolo en el noveno juego en conseguir dicho reconocimiento en la historia de la publicación (VanOrd, 2015). No obstante, la llegada de The Witcher 3 al mercado también se ve envuelta en la polémica, en este caso en torno a la temática de género y sus representaciones. Una semana después de la llegada de The Witcher 3 al mercado, The Feminist Frequency, el canal liderado por la archiconocida feminista canadiense Anita Sarkeesian, publica a través de Twitter una serie de críticas a las representaciones de género del videojuego, fundamentalmente centradas en los personajes protagonistas: Geralt y Ciri.

Las lecturas del videojuego por parte de los de The Feminist Frequency, aunque tan sólo en 140 caracteres, eran ricas y daban pie a un complejo debate (Feminist Frequency, 2015; McIntosh, 2015). Por otro lado, las reacciones de la comunidad de jugadores en defensa del RPG de CD Projekt RED no se hicieron esperar mucho (Kain, 2015). Si bien los argumentos de Sarkeesian y su compañero McIntosh eran más que razonables, suscitaron una oleada de indignación ya típica cada vez que este colectivo abre la boca (o, en este caso, abre Twitter).

En primer lugar, Jonathan

THE FEMINIST FREQUENCY DETONÓ EL DEBATE SOBRE GÉNERO EN THE WITCHER III.

McIntosh, pareja artística y compañero incansable de Sarkeesian, ponía en cuestión la construcción del personaje de Geralt como un ejemplo clásico de hipermasculinidad a través de este tuit:

"Geralt de Witcher 3 muestra tremendas deficiencias emocionales. Nunca llora ni ríe. Nunca expresa dolor, miedo, tristeza o vulnerabilidad". (McIntosh, 2015).

La definición clásica de hipermasculinidad, aplicada a la cultura visual por primera vez por Erica Scharrer en 2004, incluye como rasgo característico del fenómeno la negación al género masculino de emociones básicas por ser –erróneamente- consideradas femeninas.

"La hipermasculinidad se caracteriza por la búsqueda de emociones fuertes y sensaciones asociadas con situaciones peligrosas, así como desdén por emociones catalogadas como débiles o femeninas, como la compasión o la tristeza" (Mosher y Sirkin, 1984).



LOS PERSONAJES DE THE WITCHER ESTÁN SOMETIDO A PROCESOS DE HIPERSEXUALIZACIÓN.

Además, hace referencia a una serie de características comunes a los personajes sometidos a dichos procesos de hipermasculinización, como el desarrollo de la musculatura, la fuerza física, las actitudes agresivas y dominantes o la frivolización de las relaciones románticas y/o sexuales. Todas estas definiciones parecen evidenciar el carácter hipermasculino de Geralt. Los problemas asociados a la hipermasculinización e hiperfeminización de personajes en la cultura visual contemporánea, y su impacto en cuanto a la generación de estereotipos irreales por parte de los consumidores, vienen siendo tratados por teóricos y analistas desde hace años (Mosher y Tompkins, 1988; Zaitchik y Mosher, 1993; Dill y Thill, 2007; Beasley y Stanley, 2002).

Pero, ¿qué parte de verdad hay en todo esto? La comunidad de jugadores defendió con fervor al personaje de Geralt de Rivia en los días siguientes a la publicación de los polémicos tuits, alegando que la interpretación de McIntosh era parcial y tremendamente reduccio-

nista. Si bien es verdad que el Witcher no es especialmente expresivo en sus relaciones sociales, el transcurso de la historia nos demuestra que es una persona capaz de sentir y de mostrar preocupación, empatía y compasión. Son parte fundamental de la trama la relación con Ciri, a quien adopta, cuida y educa sin ser hija suya, y las idas y venidas con Triss, Yennefer, amigos del pasado y compañeros de viaje. (Chmielarz, 2015). Además, la propia jugabilidad se basa en la voluntad de Geralt de ayudar a la gente, otorgando al jugador en muchas ocasiones la posibilidad de tomar decisiones de gran generosidad, como no cobrar a una familia en apuros económicos por los servicios prestados o de recorrer cielo y tierra en busca de hierbas para salvar a algún niño agonizante.

PESE A SU HIPERMASCULINIDAD, GERALT PRESENTA RASGOS HISTÓRICAMENTE ASOCIADOS A REPRESENTACIONES FEMENINAS

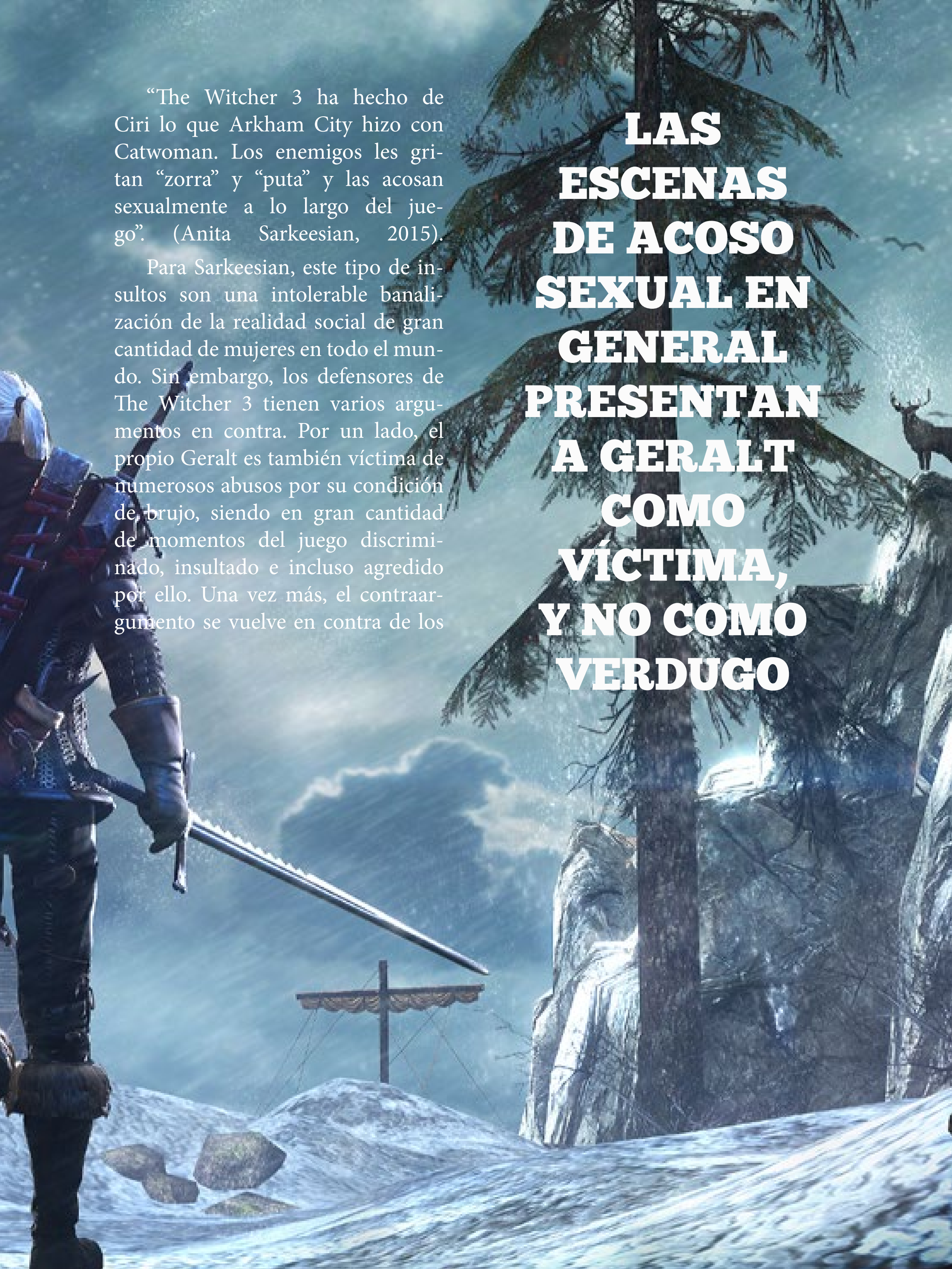
No obstante, y sin darse cuenta, los defensores de Geralt estaban dando indirectamente la razón a McIntosh. Básicamente, lo que su argumento demuestra es la obviedad de que los hombres sí tenemos sentimientos “femeninos” como tristeza, compasión o amor, pero el complejo entramado de prejuicios y convenciones sociales en cuanto a roles de género no nos permite expresarlos con libertad. Tanto es así que la propia narrativa del juego, en un alarde metafórico, explicita la incapacidad de llorar de Geralt convirtiéndola en un defecto fisiológico; al parecer, las mutaciones a las que se somete para alcanzar el grado de Witcher le impiden llorar físicamente por motivos completamente injustificados y aleatorios. Una de las escenas más reconocibles del juego muestra a Geralt lamentándose (mostrando sentimientos) por esta incapacidad crónica de llorar (Kain, 2015).

Por otro lado, Geralt presenta algunos caracteres comúnmente asociados a las representaciones femeninas de los videojuegos. En concreto, Geralt es en ocasiones utilizado como objeto sexual del mismo modo que muchos avatares femeninos lo han sido a lo largo de la historia del videojuego. Su diseño presenta un gran atractivo físico basado en cánones de belleza normativa, la primera escena nos muestra a Geralt desnudo en una bañera, en muchas ocasiones aparece ligero de ropa e incluso cuen-

ta con una escena completa vestido únicamente con una toalla (Inouye, 2015). Históricamente, el atractivo físico de los personajes masculinos nunca ha sido una característica buscada en los procesos de diseño del personaje. Mientras que la mujer es comúnmente construida como objeto de deseo, con medidas perfectas y un alto potencial de atracción, ligera de ropa y en actitud insinuante, el hombre no tiene necesariamente que responder a estos cánones de belleza. Por el contrario, el valor de una entidad masculina como personaje reside más en sus actitudes, siendo especialmente valoradas las relacionadas con la dominación, la violencia y la propensión al riesgo y la aventura(Mosher y Sirkin, 1984).

El personaje de Ciri, por el contrario, se adecúaa una construcción del rol femenino mucho más acorde a los tiempos actuales. Es representada como una mujer independiente, heroica y de gran destreza y fuerza física (por lo que vemos a través del gameplay, más capaz incluso de enfrentarse a sus enemigos que el propio Geralt). Es interesante ver como la trama principal del juego, a priori basada en el arquetipo "damisela en apuros", se subvierte empoderando a Ciri y posicionándola en una situación de autosuficiencia y control. Sin embargo, Anita Sarkeesian fue también capaz de encontrar un problema en torno al lugar que ocupa Ciri en el mundo de The Witcher.

EL PERSONAJE DE CIRI SE ADECÚA A UNA CONSTRUCCION DEL ROL FEMENINO MÁS ACORDE AL PRESENTE.



LAS ESCENAS DE ACOSO SEXUAL EN GENERAL PRESENTAN A GERALT COMO VÍCTIMA, Y NO COMO VERDUGO

"The Witcher 3 ha hecho de Ciri lo que Arkham City hizo con Catwoman. Los enemigos les gritan "zorra" y "puta" y las acosan sexualmente a lo largo del juego". (Anita Sarkeesian, 2015).

Para Sarkeesian, este tipo de insultos son una intolerable banalización de la realidad social de gran cantidad de mujeres en todo el mundo. Sin embargo, los defensores de The Witcher 3 tienen varios argumentos en contra. Por un lado, el propio Geralt es también víctima de numerosos abusos por su condición de brujo, siendo en gran cantidad de momentos del juego discriminado, insultado e incluso agredido por ello. Una vez más, el contraargumento se vuelve en contra de los

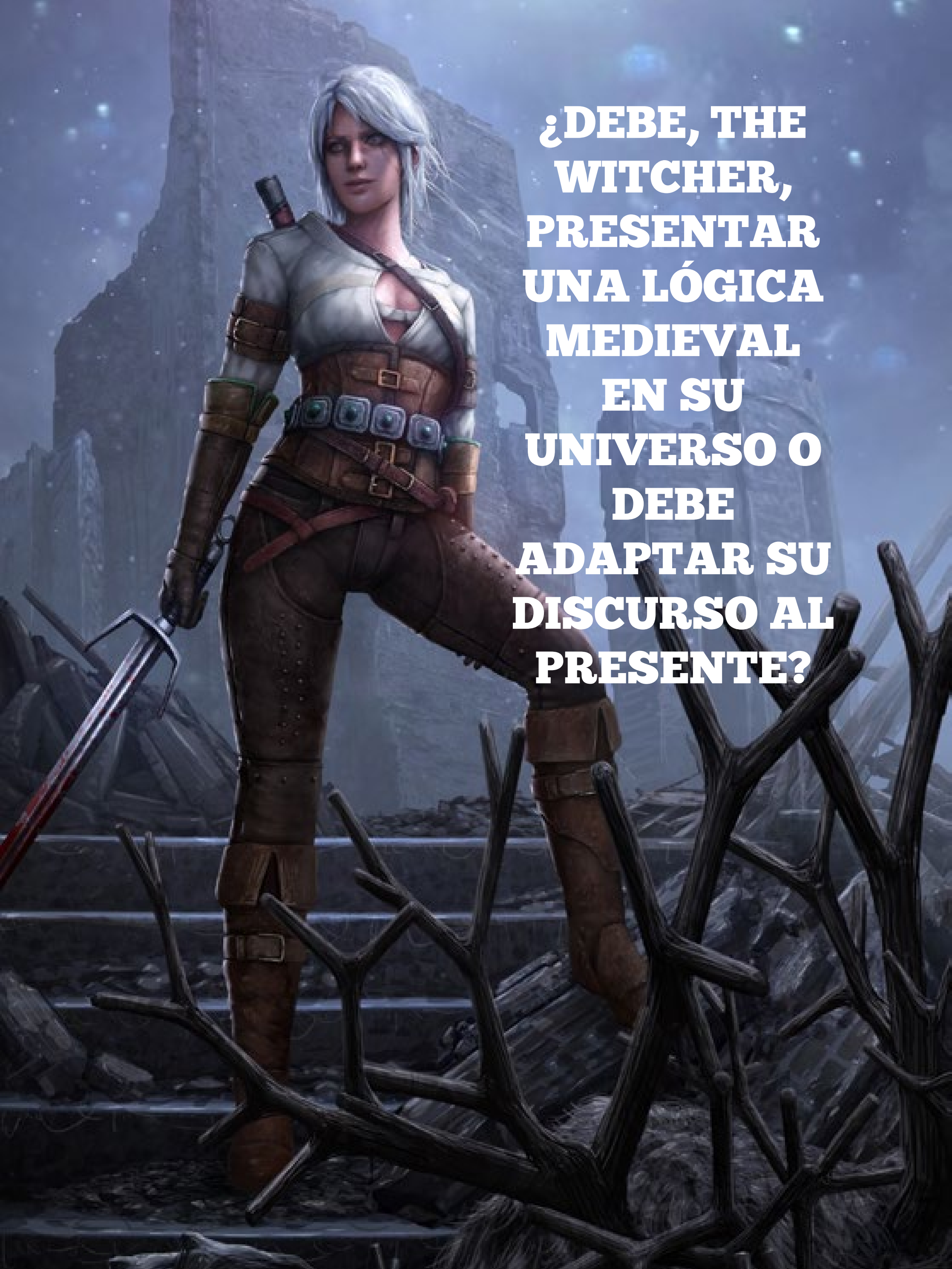
¿QUÉ GRADO DE REALISMO CABE ESPERAR DE UN JUEGO LLENO DE ELFOS Y ENANOS?

defensores: mientras que Geralt, un hombre con una espada, necesita ser mutante para ser víctima de discriminación, a Ciri le es suficiente con ser mujer y llevar espada para ser insultada y vejada por su condición de mujer.(Kain, 2015).

En una lectura con mayor grado de profundidad, cabría tener en cuenta que los personajes que infieren esos insultos tanto contra Geralt como contra Ciri son enemigos, y por tanto deben ser retratados como gente indeseable con comportamientos indeseables. En este punto, la polémica pasa a un plano algo más metalingüístico, que pone en cuestión la razón de ser de las obras narrativas y de ficción (Inouye, 2015). Parece obvio que si se está retratando un universo ficticio basado en un profundo sistema de desigualdad de género y sexismo, la lógica narrativa y la verosimilitud del relato obligan al autor a reproducir actitudes sexistas en sus personajes. Es un argumento esgrimido con frecuencia para justificar determinadas polémicas en obras de ficción. Pero, "¿qué grado de realismo hace falta esperar en un universo lleno de elfos y enanos?" (Sarkeesian, 2015). Erik Kain, cabeza visible del movimiento en contra de los argumentos de The Feminist Frequency en referencia a The Witcher 3, responde a través de un emblemático artículo en la revista Forbes.

"Por supuesto que hay trolls, elfos y enanos, pero si algo debe permanecer intacto para que el arte tenga un sentido y un significado, es la naturaleza humana. Los malos tienen que hacer cosas malas. Un mundo donde todo el mundo se comporta y nadie hace nada ofensivo no es una representación del mundo real, y por tanto no tiene valor" (Kain, 2015).

Ambos argumentos parecen válidos, pero la pregunta debería ser: "¿Por qué utilizar como marco un universo sexista, en primer lugar?" La serie de televisión Juego de Tronos, inspirada en los libros de George R. R. Martin, es también una durísima representación de un mundo ficticio en que los abusos contra mujeres y violaciones son una constante extenuante. Sin embargo, parece estar justificado bajo el hecho de que sirve como una crítica de las pésimas con-


¿DEBE, THE WITCHER, PRESENTAR UNA LÓGICA MEDIEVAL EN SU UNIVERSO O DEBE ADAPTAR SU DISCURSO AL PRESENTE?



¿POR QUÉ UTILIZAR COMO MARCO UN UNIVERSO SEXISTA?

diciones en que se encontraba la mujer en la Edad Media. Esta idea es comúnmente utilizada, pero demuestra la falta de entendimiento general hacia lo que la mayoría de autores feministas entienden por crítica. Uno de los argumentos básicos de la teoría feminista es que al margen de cuán desagradable o explícita sea una representación de violencia contra la mujer en una obra de ficción, ésta no es válida a menos que haga especial hincapié en examinar y denunciar las causas sistémicas y los prejuicios culturales que esconde. Tanto en The Witcher 3 como en la serie de televisión Juego de Tronos, la aparición de la violencia sexista no alcanza este nivel de desarrollo, sino que es utilizada únicamente como un medio para estimular y excitar al jugador/espectador, a costa de la dignidad y el cuerpo de la mujer (The Game Philosophe, 2015).

Mientras que gran cantidad de videojuegos contemporáneos tratan de alguna manera de romper con esa verosimilitud histórico-realista en pos de retratos de género

MUCHOS JUEGOS ACTUALES SACRIFICAN LA VEROSIMILITUD HISTÓRICA

más igualitario y plural, The Witcher 3 demuestra una gran carencia en este sentido. La aventura épica medievalista análoga, Dragon Age: Inquisition, adelanta a Geralt por la derecha. Las mujeres juegan un papel fundamental en el tejido social de este último, ocupando altos mandos en política, en el ejército, e incluso en el ámbito religioso. La sociedad retratada es por definición matriarcal, aunque en casi ningún caso las mujeres ocupan las posiciones que ocupan por su condición de mujer, sino por méritos propios y demostrables. Resulta curioso ver cómo en la Mesa de Guerra del consejo de la Inquisición, las mujeres siempre son mayoría, independientemente del género de tu Inquisidor (Arendt, 2015). Dragon Age: Inquisition es capaz de generar un entorno medievalista perfectamente creíble y verosímil en que el sexismo y el machismo son completamente dejados de lado. Tanto que ni se mencionan: nadie cuestiona en ningún momento del juego que las mujeres ocupen dichos cargos, y ningún personaje varón se siente intimidado o menospreciado por recibir órdenes de una mujer. Ninguna violación contra ninguna mujer se convierte en parte de ninguna trama o subtrama. Dragon Age: Inquisition nos permite vivir un mundo en que la igualdad de género es (casi) una realidad.

Por otro lado, la multiplicidad y complejidad de las relaciones personales,afectivas y sexuales que pueden darse en Dragon Age(incluidas las heterosexuales) resultan mucho más interesantes, ricas y representativas de la sociedad contemporánea que el monotemático discurso heterosexual de Geralt de Rivia.

Nos guste o no, vivimos en una época importante para las reflexiones sobre las representaciones de género y sexualidad en la cultura visual en general, y en los videojuegos en particular. Cada vez más, el videojuego debe ser entendido como un acto narrativo cargado de contenido, y por tanto con capacidad para difundir valores y funcionar como instrumentos para comprender el medio cultural que nos rodea (Gómez Miguel, 2015). Los videojuegos, en tanto que medio cultural, son reflejo de la sociedad en que vivimos y a la que desde nuestra propia esfera personal y social contribuimos (Bogost, 2007).



Por mucho que The Witcher3 esté ambientado en un entorno medievalista, y quiera ser fiel a esa localización espacio-temporal, los desarrolladores no deberían haber perdido de vista el contexto sociocultural en el que en videojuego, precisamente como producto cultural, iba a ser lanzado.

Con The Witcher 3, nos encontramos ante uno de los mejores videojuegos en lo que va de década, y su imparable éxito probablemente no se vea ensombrecidopor estos debates en cuanto a las representaciones de género de sus personajes. No obstante, CD Projekt RED, toca ponerse las pilas.

JORGE GONZÁLEZ SÁNCHEZ.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



EL AUTOR Y SU OBRA.

CRÓNICA DE LA RELACIÓN ENTRE ANDRZEJ SAPKOWSKI Y CD PROJECT RED

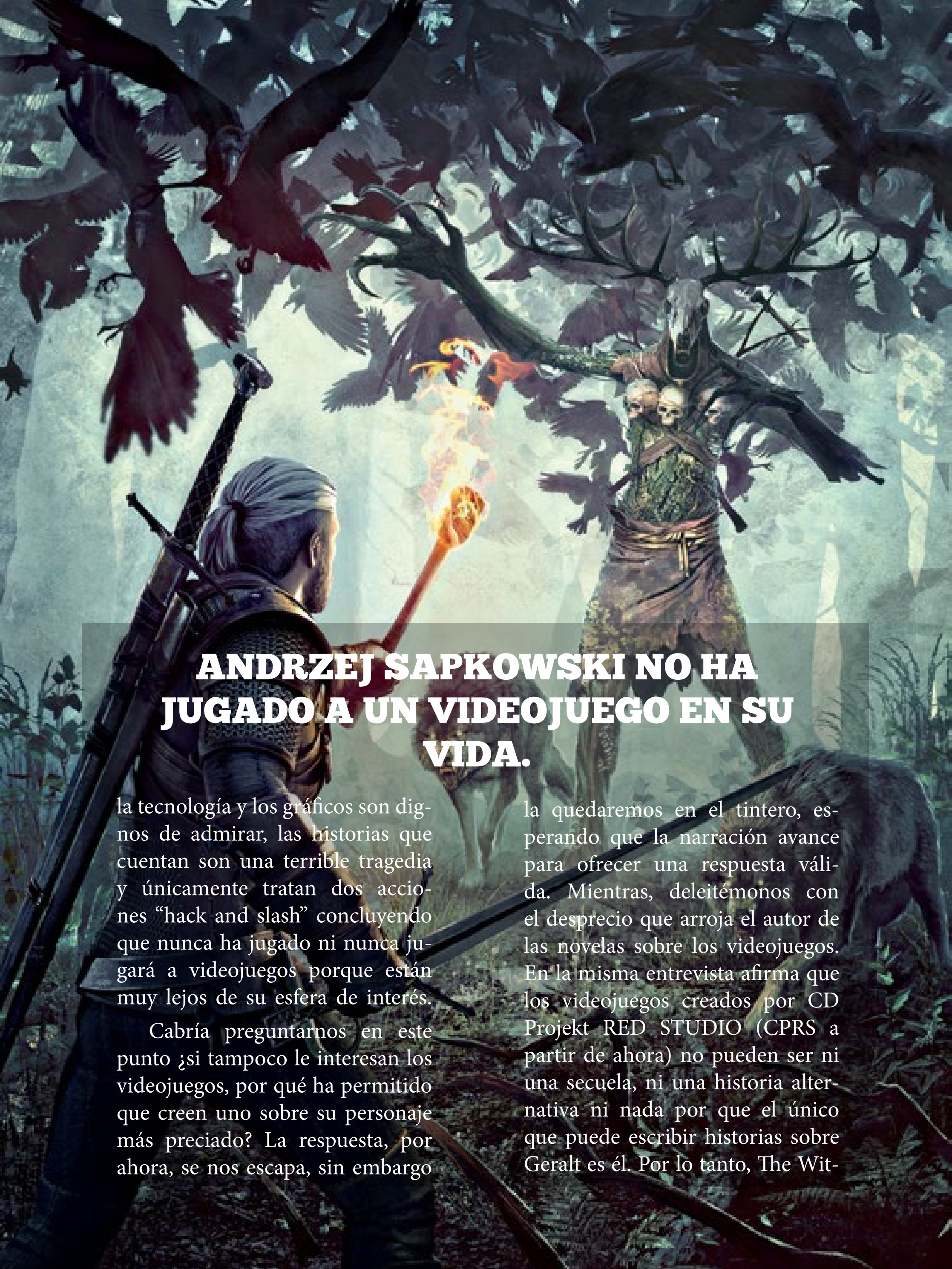
La saga The Witcher (CD Projekt RED STUDIO, 2007 – 2015) es una anomalía dentro del mundo de los videojuegos. Son muy pocos los títulos nacidos de la literatura que han conseguido cosechar un gran éxito entre el público y la crítica.

LA EVOLUCIÓN LÓGICA DE LA ADAPTACIÓN DE OBRAS A VIDEOJUEGO PASA ANTES POR EL CINE O LA TELEVISIÓN.

La evolución lógica de este tipo de adaptaciones pasa por la pantalla antes que por el PC o la videoconsola. Si nos fijamos en otras grandes sagas literarias como El Señor de los Anillos, Harry Potter o The Walking Dead las adaptaciones videolúdicas han sido posteriores a las adaptaciones a la pequeña y gran pantalla. Sin embargo, The Witcher ha saltado ese paso para situarse directamente en la videoconsola o el PC sin pasar por la pequeña o gran pantalla. Aunque en honor a la verdad hay que aclarar que si existe una adaptación tanto a la pequeña como a la gran pantalla de las aventuras del brujo Geralt de Rivia. Estas adaptaciones fueron hechas para la televisión nacional polaca y no tuvieron ningún tipo de impacto fuera de sus fronteras. Este hecho es el que nos lleva a obviar este paso, ya que consideramos una adaptación a la pequeña o gran pantalla cuando se han logrado crear grandes producciones que han tenido cierta resonancia internacional. Sin embargo este punto es importante aclararlo porque volveremos a pasear por él en párrafos posteriores.

El paso directo desde las letras a los mandos portando y manteniendo un gran éxito puede suponer que el creador de la saga literaria ha tenido algo que ver en ello. No en vano en otras grandes sagas que han pasado de las letras a la pantalla con gran éxito y estruendo, como Canción de Hielo y Fuego, su creador, George R. R. Martin si ha tenido una gran participación, ya sea supervisando guiones o escribiéndolos él mismo. Aunque en este caso el hecho no es igual, y a este tema esal que nos vamos a dedicar en este pequeño reportaje, la relación que mantiene el autor de las obras literarias con las adaptaciones videolúdicas de su obra. Una relación que solo podríamos calificar como insólita.

El primer hecho que debemos saber es que Andrzej Sapkowski no ha jugado nunca a un videojuego. Respuesta que ofreció en una entrevista para el portal polaco de Eurogamer el día 7 de noviembre del año 2012. Podemos pensar que se debe a su avanzada edad, 64 años en 2012, una edad en la que muy pocos de los que comparten esas cifras son jugadores habituales. Sin embargo no es así, al parecer a Sapkowski no le interesan en absoluto los videojuegos, aunque admite que



ANDRZEJ SAPKOWSKI NO HA JUGADO A UN VIDEOJUEGO EN SU VIDA.

la tecnología y los gráficos son dignos de admirar, las historias que cuentan son una terrible tragedia y únicamente tratan dos acciones "hack and slash" concluyendo que nunca ha jugado ni nunca jugará a videojuegos porque están muy lejos de su esfera de interés.

Cabría preguntarnos en este punto ¿si tampoco le interesan los videojuegos, por qué ha permitido que creen uno sobre su personaje más preciado? La respuesta, por ahora, se nos escapa, sin embargo la quedaremos en el tintero, esperando que la narración avance para ofrecer una respuesta válida. Mientras, deleitémonos con el desprecio que arroja el autor de las novelas sobre los videojuegos. En la misma entrevista afirma que los videojuegos creados por CD Projekt RED STUDIO (CPRS a partir de ahora) no pueden ser ni una secuela, ni una historia alternativa ni nada por que el único que puede escribir historias sobre Geralt es él. Por lo tanto, The Wit-

«LAS HISTORIAS PUEDEN CONTARSE ÚNICAMENTE EN LOS LIBROS» SAPKOWSKI.



cher I, The Witcher II: Assassin´s of Kings y The Witcher III: The Wild Hunt son únicamente adaptaciones libres de su obra creados por un surtido variado de autores, palabras literales de Sapkowski.

Su afirmación llega hasta tal punto y extremo que llega a considerar imposible la adaptación de una novela a videojuego: “But it is the book that’s the original, this book is the result of the author’s unique, inimitable talent. ‘Transfer a book into a virtual world’? Funny. It’s impossible.” Su postura ante la adaptación es tajante.

«LA ADAPTACIÓN DE VIDEOJUEGO A NOVELA ES IMPOSIBLE, LA NOVELA ES OBRA INIMITABLE DEL TALENTO DEL ESCRITOR»

Muchos de nosotros pensamos, y con ciertas razones, que la adaptación de las novelas a videojuegos han podido tener como consecuencia un aumento en las ventas de los libros de Sapkowski. No en vano las cifras de jugadores y lectores distan mucho de ser iguales. Las más de ocho millones de copias vendidas de videojuegos sobre The Witcher quizás hayan tenido cierto impacto en la consideración del autor sobre el medio digital. Craso error: “I believe it is the success of my books that significantly affects the popularity of the games,”. Sin embargo accede a admitir que ha tenido cierto impacto positivo en su popularidad internacional. Aunque ha conllevado ciertas asperezas, como por ejemplo la inclusión del arte del videojuego en las portadas de sus libros, o la presentación de estos como productos secundarios nacidos de los videojuegos, aspecto que deplora el autor de las novelas. E incluso otros hechos como por ejemplo la no inclusión de un mapa del mundo de Geralt de Rivia en ninguna de las novelas y la aparición de este en los videojuegos desde un principio, por motivos lógicos de desarrollo.

Quizás, podamos pensar, el tiempo ha pulido su forma de pensar y ver los videojuegos. Nos volveríamos a equivocar de nuevo porque el señor Sapkowski es un hombre de ideas coherentes y estables, tres años más tarde volvía a firmar que un juego es un juego



"UN LIBRO ES UN LIBRO, UN JUEGO ES UN JUEGO".

y una novela es una novela, aunque dejémosle a él que se explique: "A book is the book, a game is the game. The video game is an adaptation, nothing else. It has nothing in common with my writing, with my storytelling. Under no circumstances may the game be considered a continuation of my books. The books and the game are two entirely different media. Different entities. Any mixing, mingling or blending is not allowed." Afirmación hecha en una entrevista al portal polaco Gamestar durante este mismo año 2015 que queda de manifiesto su opinión sobre los videojuegos y el papel que juegan estos en su obra, ninguno.

La postura del autor de las novelas es, por tanto, clara y definitoria. No quiere saber nada de las adaptaciones videolúdicas, pero tampoco de las posibles adaptaciones cinematográficas y desde luego ni quiso ni tuvo nada que ver con las esperpénticas obras audiovisuales polacas referidas al



CD PROJEKT RED TUVO UN SUMO CUIDADO DE ADAPTAR LA HISTORIA DE GERALT DE RIVIA.

Brujo. Pasemos, ahora, a intentar entender a la otra parte del conflicto, los creadores del videojuego. Para ellos no existe esta visión negativa, sino todo lo contrario: "“We weren’t buying The Witcher,” says Iwinski (Fundador de la compañía CD Projekt), referring to CDPR’s purchase of The Witcher rights from author Andrzej Sapkowski. “We were buying a [story] and then we turned it into The Witcher, which became known all around the world” afirmaron en una entrevista a la revista Polygon en el año 2014. Ellos son, en palabras de Iwinski, los culpables del éxito internacional de Geralt de Rivia, visión que choca frontalmente con la opinión de Sapkowski.

La historia de CD Projekt no



deja de ser curiosa, de vendedores indirectos de videojuegos en Polonia a traductores y distribuidores de los títulos de Interplay pasaron a encargarse de la adaptación del título Baldur´s Gate: Dark Alliance a ordenadores. Sin embargo, con la quiebra de Interplay no pudieron terminar la adaptación. Con el juego casi terminado y un motor diseñado para darle forma idearon un plan para monetizarlo, comprar los derechos de alguna saga conocida y crear un juego completamente original. Resultó que los derechos que compraron fueron los relativos al Ciclo del Brujo Geralt de Rivia de Andrzej Sapkowski, de gran fama en Polonia. Esto conllevaba una gran ventaja, ya tenían todo un mundo desarrollado y explicado en las novelas, una vasta cantidad de material, reglas, conexiones entre los países, una sociedad, una cultura, etc. Ellos solo tenían que idear una nueva historia, aunque no era

CD PROJEKT HA ADMITIDO LA AYUDA O EL VISTO BUENO AL VIDEOJUEGO POR PARTE DE

fácil, tenían que mantenerse fieles a los libros sin la ayuda del autor.

En otras entrevistas, los miembros de CD Projekt han admitido el apoyo del autor, como en una realizada para Gematsu en el año 2013, donde afirmaban que para el comienzo del primer juego Sapkowski había leído sus guiones y había dado su visto bueno a las historias narradas en los videojuegos, que tienen un emplazamiento temporal posterior a las narradas en los libros. De hecho, afirman que recibieron su bendición con estas palabras: “Go, children, and evangelize the world”. Líneas más tarde afirman que todo el trabajo de escritura de guión del videojuego corrió a su cargo.

En definitiva, podríamos resumir las dos posturas de una manera clara y concisa. Sapkowski vendió los derechos a una incipiente CD Projekt RED en un momento en el que la saga de Geralt de Rivia no era masivamente conocido. Este hecho permitió a los desarrolladores polacos hacerse con una licencia tan conocida en su país como El Señor de los Anillos por un precio que podían permitirse. Una vez realizada esta transacción el autor de las novelas se desentendió por completo de las adaptaciones a diferentes medios que tuvieron lugar más tarde, desde los conocidos videojuegos hasta los cómics, juegos de cartas y juegos de tablero. Para él, suponemos, le ha servido en dos aspectos, ingresar una cantidad indeterminada de dinero en su cuenta bancaria y darse a conocer internacionalmente en el momento justo, aquel en el que la fantasía épica ha vuelto a resurgir con fuerza gracias al éxito masivo de Canción de Hielo y Fuego, tanto en su versión literaria como televisa. Esta transacción no solo ha sido positiva para Sapkowski, por mucho que él la niegue, sino que también ha sido ridículamente positiva para la compañía desarrolladora, quien ha visto hecho uno de los trabajos más arduos para crear un juego de rol, el contexto. The Witcher está basado en unas complejas raíces polacas y eslavas que aporta un grado de profundidad que muy pocos juegos

EL ACUERDO ENTRE EL AUTOR Y CD PROJEKT RED HA SIDO MUY BENEFICIOSO PARA AMBAS PARTES.



han conseguido introducir en los ordenadores o consolas. Además, Sapkowski creó un personaje protagonista basado en los héroes de las novelas negras de Chandler tremendamente atractivo y con un potencial tremendo para el desarrollo de un videojuego. Los creadores de The Witcher únicamente han tenido que mantenerse rectos y no salirse del guión ya establecido para crear grandes historias, todos los cimientos estaban ya situados, tan solo hacía falta levantar el edificio. Además ¿quién mejor que un estudio polaco para desarrollar un videojuego con una historia tan profundamente polaca?

LA HISTORIA DE THE WITCHER ES PROFUNDAMENTE POLACA Y ESLAVA.

Finalmente las dos partes han salido beneficiadas del trato, y podemos afirmar más, somos los jugadores los más beneficiados del trato, ya que han nacido de unas excelentes novelas unos excelentes videojuegos que portan lo mejor de estas. Una moralidad ilustrada en una larga y diferente escala de grises, un contexto político complejo, rico y profundo basado en la Edad Antigua, en la Pax Romana y las invasiones bárbaras. Una mentalidad y una esencia heredada de las obras de Tolkien donde la naturaleza y la tecnología luchan por su supervivencia, salvo que en la obra de Sapkowski es el hombre quien protagoniza la tecnología y la masacre de la naturaleza, al contrario que en la obra de Tolkien, donde los dos conceptos cobran vida propia. Un personaje protagonista en la línea de los mejores héroes de la novela policiaca y negra con una moralidad propia y diferente del resto de los personajes de los videojuegos. Y todo esto solo ha sido posible gracias a la unión de dos polos, la literatura y los videojuegos, hecho que nos demuestra la necesidad de las humanidades en campos tan marcadamente tecnológicos como el desarrollo de videojuegos, porque estos, en su mayoría, tienen un objetivo común con la literatura, contar una historia.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.

PRESURA
VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



“ESTE MUNDO NO NECESITA UN HÉROE, NECESITA UN PROFESIONAL”

Esta es la frase presente en uno de los spots publicitarios de *The Witcher III: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015). La frase nos lleva más allá de lo que quiere decir en un primer plano. Entendemos que la figura de Geralt no es la de un héroe arquetípico y se asemeja más a otros personajes

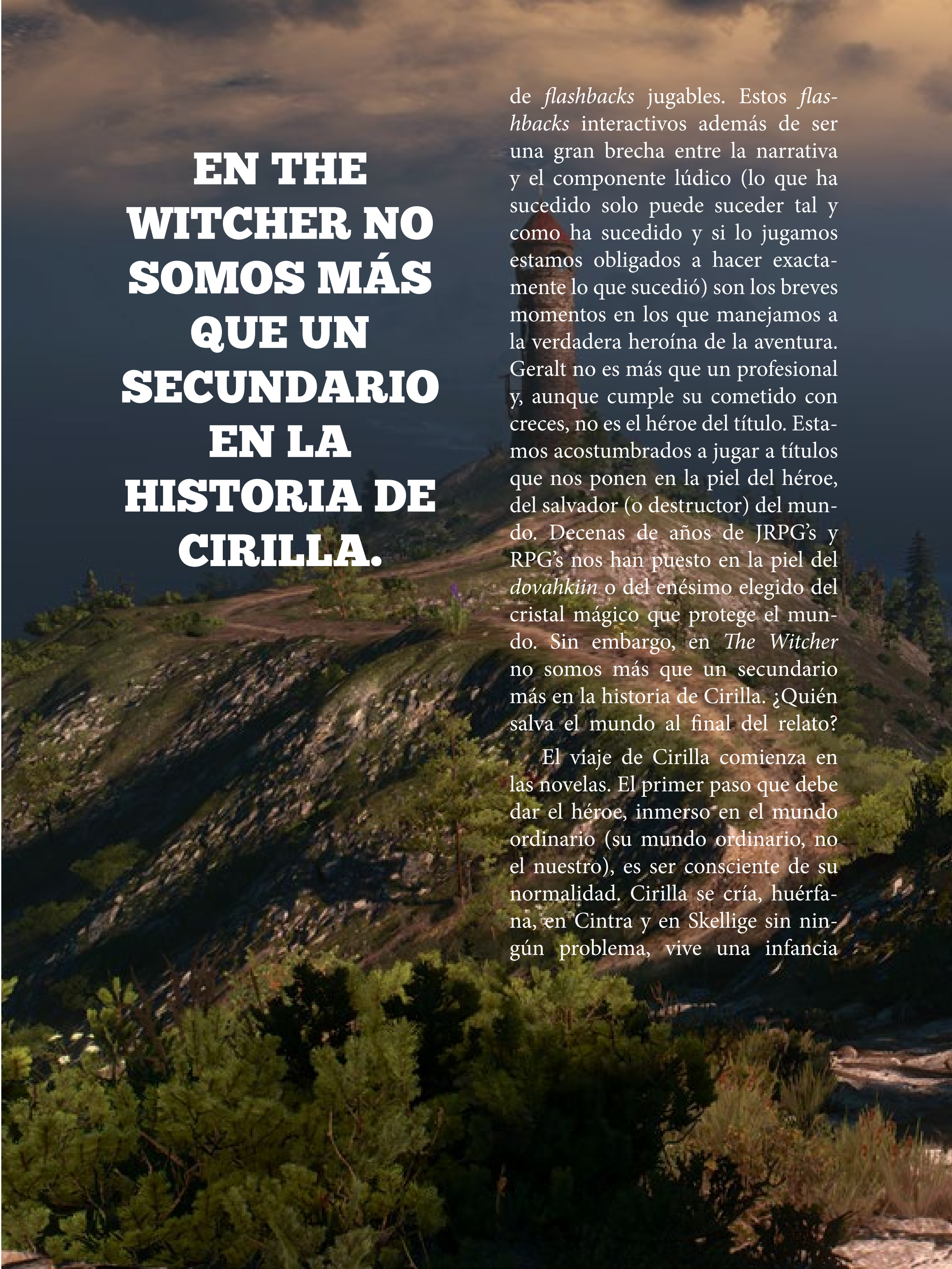
ESTE ARTÍCULO CONTIENE AMPLIAS RELEVACIONES DE LA TRAMA, TANTO DE LAS NOVELAS, COMO DE LOS VIDEOJUEGOS.

de la fantasía como Elric de Melniboné (de hecho, ambos autores tienen una tensa relación por derechos de imagen, pero ésa es otra historia). Sin embargo, el inocente eslogan publicitario esconde mucho más detrás de sus palabras ya que podemos interpretar *The Witcher III* (y gran parte de la saga literaria de Geralt de Rivia) como el relato de un simple ayudante y no el de un héroe. ¿Quién es, por lo tanto, el héroe en el título?

El héroe es, en palabras de Campbell (2014), un personaje de cualidades extraordinarias que puede ser honrado por su sociedad o despreciado y desconocido por la misma. Se encuentra inmerso en un mundo con una carencia que puede ser nimia o, en relatos cercanos al apocalipsis, de proporciones gigantes tanto a nivel espiritual como físico. El héroe se torna en héroe a través de un largo proceso y una serie de pruebas que se han denominado "el viaje del héroe" y que se divide en una serie de pasos que construyen la figura del héroe.

Cualquiera que haya leído las novelas de Sapkowski sabe que todo el nudo argumental gira alrededor de la figura de Cirilla de Cintra. La joven ahijada (por llamarlo de alguna manera) de Geralt es la pieza clave que puede llevar al mundo a la destrucción o a su salvación. Si se ha jugado a la tercera entrega de *The Witcher*, y si no lo has hecho quizás deberías dejar de leer aquí, nos encontramos con que la joven, en esta ocasión más adulta, vuelve a ser el pilar de todo. A lo largo del juego controlamos a un Geralt inmerso en una desesperada búsqueda, tratamos de encontrar a Cirilla por todos los medios, ya que sabemos que está en peligro. Sin embargo, en algunos momentos podemos controlar a la joven bruja. Recibiremos fragmentos de su historia a modos

EL HÉROE ES UN PERSONAJE DE CUALIDADES EXTRAORDINARIAS.



EN THE WITCHER NO SOMOS MÁS QUE UN SECUNDARIO EN LA HISTORIA DE CIRILLA.

de *flashbacks* jugables. Estos *flashbacks* interactivos además de ser una gran brecha entre la narrativa y el componente lúdico (lo que ha sucedido solo puede suceder tal y como ha sucedido y si lo jugamos estamos obligados a hacer exactamente lo que sucedió) son los breves momentos en los que manejamos a la verdadera heroína de la aventura. Geralt no es más que un profesional y, aunque cumple su cometido con creces, no es el héroe del título. Estamos acostumbrados a jugar a títulos que nos ponen en la piel del héroe, del salvador (o destructor) del mundo. Decenas de años de JRPG's y RPG's nos han puesto en la piel del *dovahkiin* o del enésimo elegido del cristal mágico que protege el mundo. Sin embargo, en *The Witcher* no somos más que un secundario más en la historia de Cirilla. ¿Quién salva el mundo al final del relato?

El viaje de Cirilla comienza en las novelas. El primer paso que debe dar el héroe, inmerso en el mundo ordinario (su mundo ordinario, no el nuestro), es ser consciente de su normalidad. Cirilla se cría, huérfana, en Cintra y en Skellige sin ningún problema, vive una infancia

relativamente normal dentro de la monarquía de Cintra, con una abuela pendiente de sus pasos. El siguiente paso en su camino es la llamada a la aventura. Cirilla, perdida en el bosque de Brokilón, se encuentra con Geralt de Rivia, quien trata de salvarla de convertirse en una dríada. En este momento las dríadas dan a elegir a la joven entre una vida con ellas o la vuelta a su mundo. Podemos interpretar este momento como el rechazo que debe dar el héroe de entrada a la aventura; rechaza una vida como dríada por la vuelta a su hogar. Geralt, todavía sin un rol crucial en su vida, la lleva de vuelta a Cintra con su familia. En este momento la vida de Cirilla se trunca definitivamente, ya que su país es atacado por Nilfgaard y ella raptada. La joven logra escaparse y topa con una familia de mercaderes que se hacen cargo de ella hasta que, por azares del destino, se reencuentra con el Brujo, quien decide llevarla a Kaer Morhen.

El viaje de Cirilla a Kaer Morhen marca otro de los puntos vitales dentro del viaje del héroe; la presencia de un mentor o de una ayuda sobrenatural. Geralt toma entonces el rol de mentor junto a los personajes de Triss y Vesemir, entre otros. La enseñanza de Cirilla recae en tres facetas que serán posteriormente vitales en su devenir como heroína. Dentro de la fortaleza de los brujos la joven inicia La Senda a pesar de no haber sido modificada genéticamente para ello.

EL VIAJE DE CIRILLA A KAER MORHEN MARCA OTROS DE LOS PUNTOS VITALES DENTRO DEL VIAJE DEL HÉROE.

No solo se entrena en el aspecto físico sino que se descubre que la joven es una Fuente, una variación rara de magia (para resumir un poco). El entrenamiento como bruja de la joven se presenta como el primer umbral que debe superar todo héroe en su camino. De hecho, a lo largo de su estancia en Kaer Morhen la joven se enfrenta a un umbral físico al someterse a ciertas modificaciones de brujo, marcial al superar las pruebas para ser brujo y mágico al hacer frente a su capacidad como fuente. Estos umbrales se entrelazan con el descubrimiento de nuevos aliados como los anteriormente mencionados o los personajes de Nenneke y Jarre en el Templo de Melitele. El acercamiento de nuestra heroína hacia su verdadera misión se dispara con el conflicto en la isla de Thanned, donde la joven debe de escapar de un asalto urdido para raptarla. En este momento, durante su huida, la joven atraviesa una prueba traumática en forma de portal al cruzar a través de Tor Lara.

Esta prueba deja traumatizada y dañada a la joven quien cree haber perdido a sus amigos y es consciente del peligro que supone su propia presencia. Tras su viaje por el desierto la joven se une a una banda de maleantes bajo el nombre de Falka. No es coincidencia que escoja el nombre de una de las mayores heroínas del mundo de *The Witcher* a pesar de dedicarse al pillaje. Durante meses Ciri retorna a un estadío previo en el que la banda y sus pillajes se convierten en su día a día, en su mundo ordinario. En esta ocasión la llamada a la aventura personificada en la figura y actos de Bonhart hacen que la joven reaccione y se enfrente a él derivando en una nueva prueba traumática que dará con sus huesos en los pantanos y al borde del colapso. La aparición de un nuevo mentor y ayudante, Vysogota, marca su posición de nuevo en el ciclo del héroe.

EL ENTRENAMIENTO COMO BRUJA DE CIRI SE PRESENTA COMO EL PRIMER PASO EN SU CAMINO DEL HÉROE.

El tramo final de su importancia en las novelas corresponde a un viaje que podríamos denominar espiritual a través de otros mundos tras descubrir su capacidad de viaje planario. Toda su acción en Tir ná Lia funciona como periodo de descubrimiento sobre su linaje, preparación para la


CIRILLA, Y NO GERALT, ES EL VERDADERO HÉROE DE LA SAGA DEL BRUJO.

futura trama de The Witcher 3 y como nueva prueba traumática y cruce de un umbral. Umbral que ahora es real a través de los portales y viajes planarios de la joven. La resurrección del héroe, penúltimo paso en el viaje, se da tras aparecerse de nuevo ante Geralt y Yennefer, quienes la habían buscado incansablemente. Durante la batalla de Stygga la joven deberá hacer acopio de todo lo aprendido para enfrentarse, una vez más, a la muerte en forma de combate con Bonhart.

El héroe, para finalizar su viaje, debe retornar a su hogar con lo aprendido y mejorar la vida de sus semejantes. Las novelas finalizan, hasta ahora, sin la vuelta de Cirilla, al menos sin una vuelta entendida como tal por Campbell. En su lugar la joven, a pesar de salvar la vida de Geralt y Yennefer (según los videojuegos), continúa su camino en una espiral ascendente de umbrales, pruebas y aliados. A lo largo de *The Witcher 3* recibimos retazos de información de la vida de Cirilla.

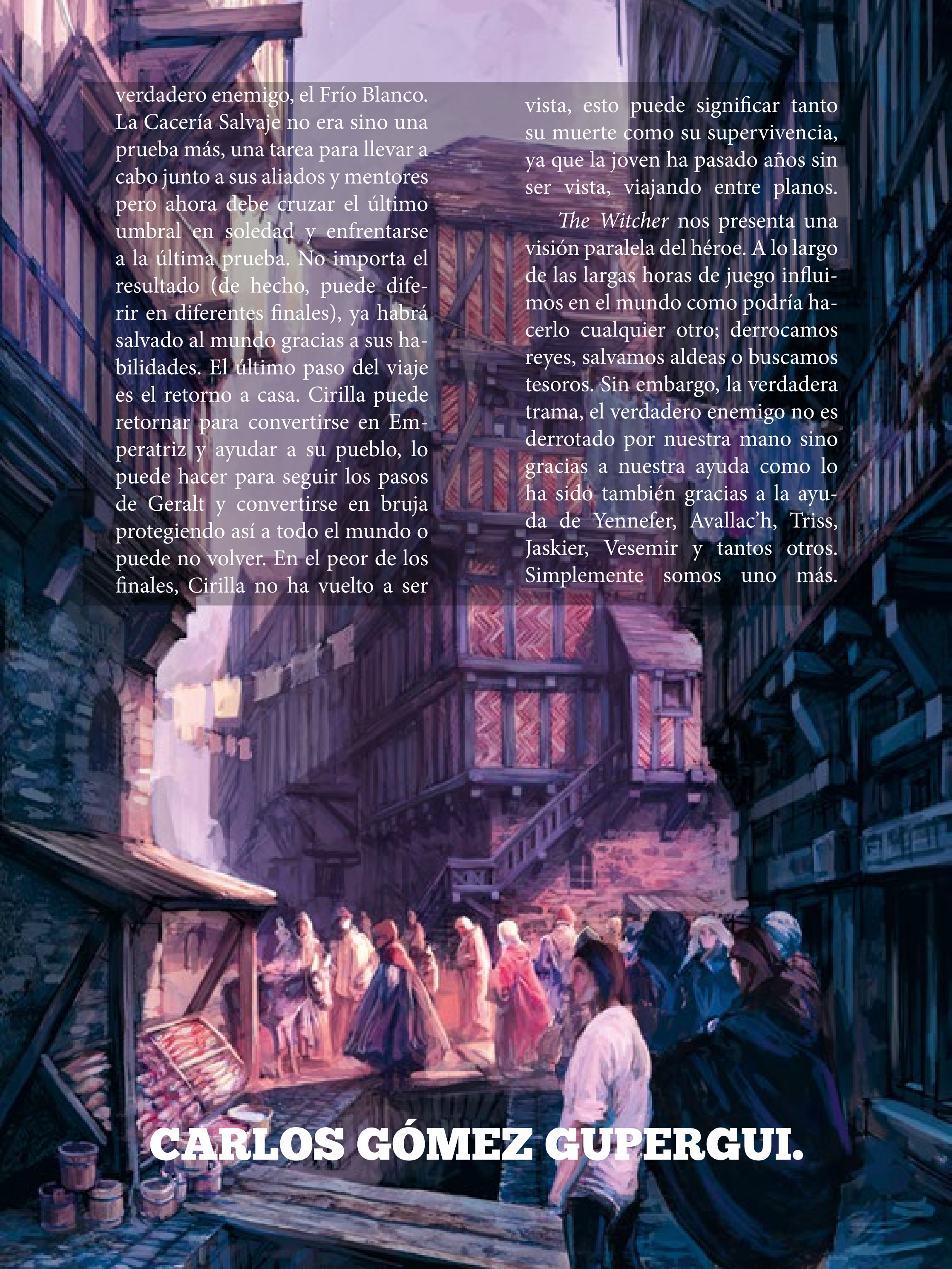
EL HÉROE, PARA FINALIZAR SU VIAJE, DEBE RETORNAR A SU HOGAR CON LO APRENDIDO Y MEJORAR LA VIDA DE SUS SEMEJANTES.

NUESTRA POSICIÓN DE SECUNDARIO NOS PERMITE MOLDEAR LA ACCIÓN DEL VERDADERO HÉROE.

Geralt no ha dejado nunca de buscar a la joven y durante el juego estamos siempre un paso por detrás de ella.

Cuando al fin logramos el añorado reencuentro volvemos a ser mentor de la brujilla. De nuevo tenemos que enseñarle lo poco que podemos y prepararla de cara al enfrentamiento con la Cacería Salvaje. Aunque durante los diálogos tenemos la sensación de elegir directamente sobre las decisiones que toma Cirilla, tan solo logramos influir en sus decisiones. Esto queda patente ante la existencia de diferentes finales que tienen lugar en función de qué actitud tuviéramos hacia ella en diferentes momentos puntuales del juego. Dicho en otras palabras: según cómo ejerzamos nuestra posición como mentor cambiamos el destino del héroe.

Momentos antes del desenlace final y antes de que Cirilla cruce el último umbral de su viaje dirá una frase que asienta esta idea: *Esta es mi historia, no la tuya. Deja que termine de contarla.* Ella debe derrotar al



verdadero enemigo, el Frío Blanco. La Cacería Salvaje no era sino una prueba más, una tarea para llevar a cabo junto a sus aliados y mentores pero ahora debe cruzar el último umbral en soledad y enfrentarse a la última prueba. No importa el resultado (de hecho, puede diferir en diferentes finales), ya habrá salvado al mundo gracias a sus habilidades. El último paso del viaje es el retorno a casa. Cirilla puede retornar para convertirse en Emperatriz y ayudar a su pueblo, lo puede hacer para seguir los pasos de Geralt y convertirse en bruja protegiendo así a todo el mundo o puede no volver. En el peor de los finales, Cirilla no ha vuelto a ser vista, esto puede significar tanto su muerte como su supervivencia, ya que la joven ha pasado años sin ser vista, viajando entre planos.

The Witcher nos presenta una visión paralela del héroe. A lo largo de las largas horas de juego influimos en el mundo como podría hacerlo cualquier otro; derrocamos reyes, salvamos aldeas o buscamos tesoros. Sin embargo, la verdadera trama, el verdadero enemigo no es derrotado por nuestra mano sino gracias a nuestra ayuda como lo ha sido también gracias a la ayuda de Yennefer, Avallac'h, Triss, Jaskier, Vesemir y tantos otros. Simplemente somos uno más.

CARLOS GÓMEZ GUPERGUI.

PRESURA

VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.



ARQUEÓLOGOS EN REDANIA.

LAS HUELLAS DEL PASADO EN EL MUNDO DE GERALT DE RIVIA.

El pasado, leído a través de sus huellas tangibles, supone el material de trabajo esencial con el que arqueólogos y profesionales del patrimonio histórico rastreamos acciones, acontecimientos y comportamientos protagonizados por sociedades humanas que nos han precedido en el tiempo.

El hecho de que, prácticamente, cualquier actividad llevada a cabo por seres humanos genere una cultura material asociada permite el establecer una investigación de carácter histórico basada en la dialéctica existente entre los objetos y las personas que han generado esos mismos objetos a lo largo de un tiempo y en un espacio determinado. Estableciendo una analogía, y abusando de la terminología propia de las Ciencias de la Computación, es precisamente ese contexto espacio-temporal en el que los objetos son creados el que nos permite "descodificar" el código cultural (en principio, distinto a la realidad histórica del observador) en las que quedaron "encriptadas" aquellas motivaciones de tipo económico, conductual y/o simbólico que explicarían tanto las características formales de la entidad material (objeto, edificio, etc.) así como la funcionalidad y uso otorgados en el seno de la sociedad que las produjo.

Partiendo de esta premisa, el hacer arqueología, al menos en el sentido más académico y cientificista de la palabra, en un mundo virtual es una idea tan sugerente como descabellada. A la espera que desde el siempre estimulante y sorprendente panorama "*indie*" o a que alguna osada desarrolladora se embarque en la dificultosa, tarea de diseñar un simulador sobre arqueología de campo y gabinete, la metodología de estudio que actualmente empleamos para el análisis arqueológico no parece resultar válida en su aplicación en entidades virtuales, a pesar de que, como en nuestro caso, con el mundo de *The Witcher 3* (CD Projekt, 2015) nos encontremos ante un complejísimo y vasto mapa plagado de detalles y referencias.

Que, de momento, no podamos aplicar los principios teóricos y metodológicos de la arqueología de campo sobre entornos virtuales, no significa que renunciemos a la realización de pequeños estudios o ensayos que tengan por objeto poner de manifiesto la importancia que en ciertos juegos se esté prestando especial atención y cuidado en ofrecer al usuario elementos que, si bien, pueden ser entendidos como un "aderezo" accesorio que discurre en parale-

HACER ARQUEOLOGÍA EN UN MUNDO VIRTUAL ES UNA IDEA TAN SUGERENTE COMO DESCABELLADA.



lo y como complemento al apartado técnico, jugable y narrativo que sostiene la estructura y el diseño general del juego, sí que añaden un indudable carga pedagógica que refuerzan la idea del videojuego como producto cultural y les hace diferenciarse netamente de otros juegos cuyo enfoque prioritario sea la faceta lúdica de la creación, algo, que por cierto, no debería suponer objeto de crítica ni menosprecio.

La Arqueología Pública es una disciplina de la Arqueología relativamente joven que tiene como objetivo, entre otras muchas cosas, estudiar el impacto que en la sociedad contemporánea tiene la arqueología y el patrimonio histórico, así como la imagen colectiva que de ellas se proyecta. Nosotros, concebimos el videojuego como un medio de comunicación de masas de primer orden, por ello, usando el marco teórico los supuestos teóricos de los que se nutre la *Arqueología Pública* y siguiendo la estela de otros autores que han llevado a cabo similares experiencias analizando la presencia (y ausencia) de

LA ARQUEOLOGÍA PÚBLICA ES UNA DISCIPLINA JOVEN QUE ESTUDIA EL IMPACTO DE LA ARQUEOLOGÍA EN LA SOCIEDAD ACTUAL.

trazas de nuestro pasado en otros *mass-media,* sin otras pretensiones más elevadas, vamos a tratar de rescatar algunos de esos reflejos materiales de ese ficticio paisaje humano en el pasado incluidos en la última obra de *CD Projekt RED*, para, finalmente, concluir sobre el grado de "verosimilitud" e intencionalidad relacionadas con las fuentes de inspiración fundamentadas en nuestra realidad histórica empleadas por los desarrolladores.

De cara a articular nuestro discurso, hemos creído conveniente el agrupar en dos categorías diferentes aquellos elementos que hacen que el jugador adquiera una visión del paso del tiempo, sus signos y consecuencias en *The Witcher 3*. Así, atendiendo a las diferentes escalas de la evidencia presentes en el juego, atenderemos a los siguientes aspectos: zonificación del área de juego y su configuración, y por otro lado, vestigios, ruinas y acciones que denotan la existencia de un pasado evidenciado en sus restos materiales (materialidad virtualizada) dentro del juego.

Para trazar un acercamiento a una suerte de geografía humana y ordenación territorial de este sector de los llamados *"Reinos del Norte"*, vamos a tratar de dejar a un lado la elaborada historia (*Lore*) del juego, íntimamente unida a lo narrado en los dos juegos anteriores, como a la saga literaria que protagoniza el brujo Geralt de Rivia,

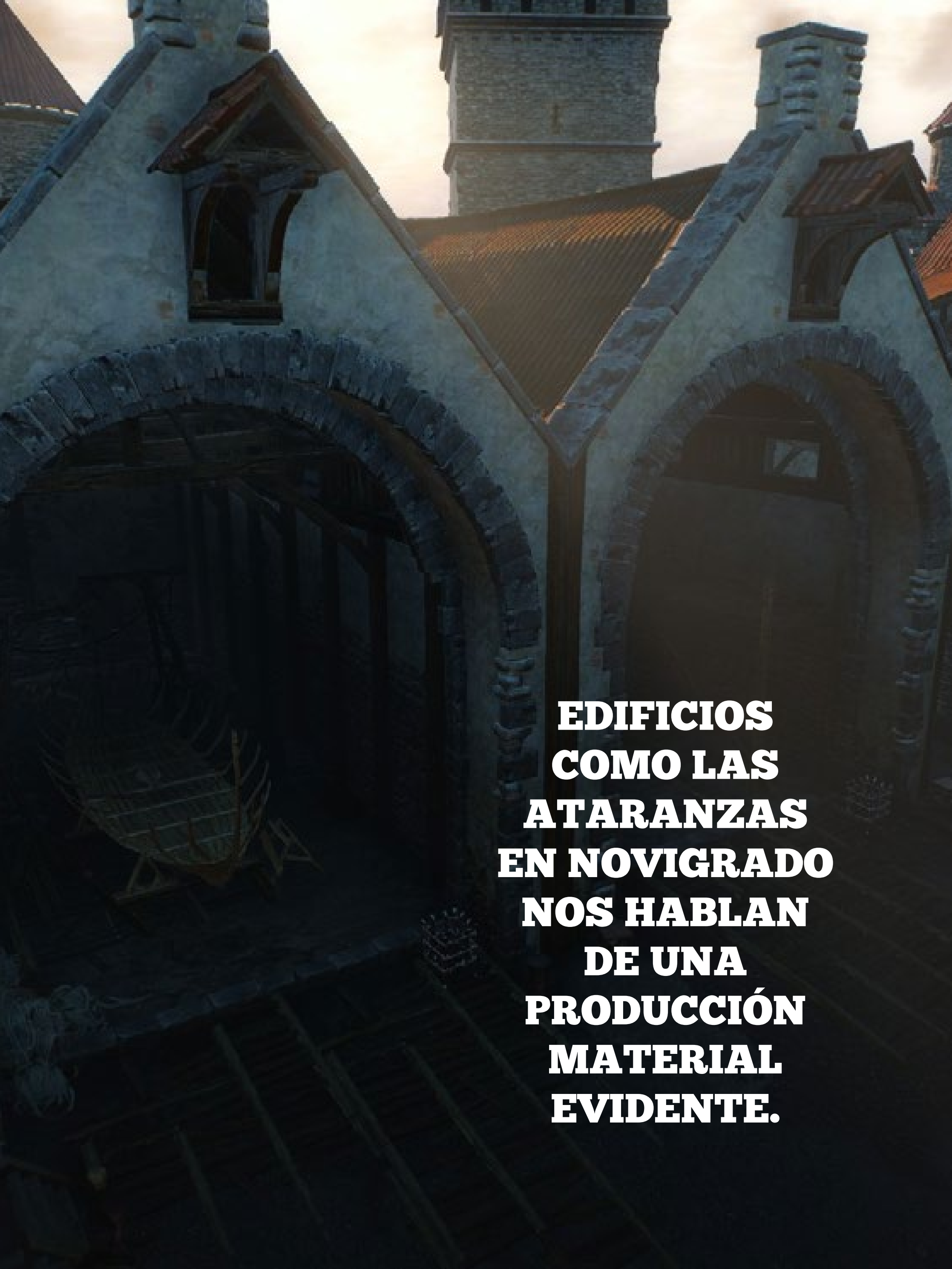
¿QUÉ "VEROSIMILITUD" E INTENCIONALIDAD TIENE LA EXISTENCIA DE UN PASADO EN EL MUNDO DE GERALT DE RIVIA?

pero sin llegar a abstraernos del todo de tan notable condicionante.

Si nos centramos, como caso de estudio, en el mapa que dibuja los contornos jugables del área conocida como *"Velen y Novigrado"*, adscribibles al Reino de *Redania,* en primer lugar, observaremos un espacio marcado por la diversidad paisajística, aunque, si bien, priman las áreas boscosas y de humedal. Sin duda, los diseñadores, de manera totalmente intencionada, han pretendido el dotar el mapeado de una variabilidad de entornos que buscan sumergir al jugador en la historia. La configuración de éste "continente" es la de un archipiélago conformado por multitud de islas e islotes, muchas de ellas, unidas por istmos naturales a masas de tierra de mayor tamaño. Si atendemos a la cartografía esbozada por A. Sapkowski (y por su activa comunidad de seguidores), todo este amplio territorio se sitúa en la desembocadura de un río, el célebre *Pontar*, por lo que casi todos los cursos que embalsan, bañan o surcan las tierras de esta área, son de origen fluvial.

LA ARTICULACIÓN DE LA RED DE CAMINOS ES LA ANTROPIZACIÓN MÁS EVIDENTE DEL TERRITORIO DE THE WITCHER.

En un primer vistazo (recomendamos el uso del fantástico visor web creado por la comunidad para seguir nuestras descripciones: *https://witcher3map.com*), como evidencia más visible a escala macroespacial de la antropización de un territorio, destaca la articulación de la red de caminos que vertebran las diferentes áreas del juego. Esta red, está compuesta a su vez por vías de comunicación de mayor entidad, junto con otras de carácter secundario trazadas a modo de ramal que suele entroncar en el camino principal. En cuanto a su organización y disposición, pese al caos que parece imperar en su diseño, esta red de caminos soporta menos arbitrios de los que en un primer momento podamos pensar. No parecen diferenciarse grandes ejes de comunicación de Norte a Sur o de este a Oeste, sin embargo, la ordenación de la caminería parece jerarquizarse en función corredores perimetrales en torno las islas y penínsulas de mayor tamaño que salpican todo esta área. Los núcleos habitados sirven como


EDIFICIOS COMO LAS ATARANZAS EN NOVIGRADO NOS HABLAN DE UNA PRODUCCIÓN MATERIAL EVIDENTE.

EN THE WITCHER 3 EXISTEN NUMEROSAS EVIDENCIAS DE UN PASADO VIOLENTO, COMO ESTE PUENTE CALADO DESTRUIDO.



nudo de comunicaciones, allí desembocan caminos y parten otros en dirección a zonas de interés.

Se advierte un esfuerzo por parte de los desarrolladores a la hora de mostrar cierta ordenación racional de las vías de acceso en torno a ciertos lugares, tales como áreas de cultivo, emulando una especie de parcelación en forma de retícula y claramente fundamentada en la tradición agrimensora romana. En esta misma categoría cabe destacar, en relación a las áreas marginales de este territorio y los lugares más hostigados por la guerra en los que tiene transcurso en el juego, como los senderos presentan signos de estar menos transitados que en los lugares con mayor tráfico de personas. En este mismo orden, especialmente llamativo y sorprendente resulta cómo el equipo polaco ha introducido elementos en el juego que



ACTIVIDADES PRIMARIAS, COMO LA REALIZADA POR ESTOS APICULTORES, NOS HABLAN DE UN MUNDO VIVO.

posibilitan al jugador adquirir una dimensión de los acontecimientos pasados en la historia del juego en función del estado de conservación de ciertas infraestructuras. De este modo, recorriendo el interior de las tierras devastadas de *Velen*, por ejemplo, no es difícil toparse con puentes cuyos arcos centrales han colapsado conservándose tan sólo los estribos. En el contexto bélico en los que se enmarca la línea argumental del juego, mostrar estos elementos como testigos “mudos” de eventos pasados, es una inteligente maniobra por parte de sus creadores, una vez más, inspirados en hechos históricos acontecidos en la realidad.

Precisamente, las áreas marginales del mapa han sido dotadas de su propia idiosincrasia. Este hecho es palpable en aspectos que ponen en evidencia esa dualidad espacial entre áreas prósperas y áreas marginales, fundamentales para entender los sucesos que tiene lugar en el arco argumental de *The Witcher 3*. La incomunicación vía terrestre y fluvial se constata de manera fehaciente en zonas las zonas de mon-

taña y los terrenos pantanosos.

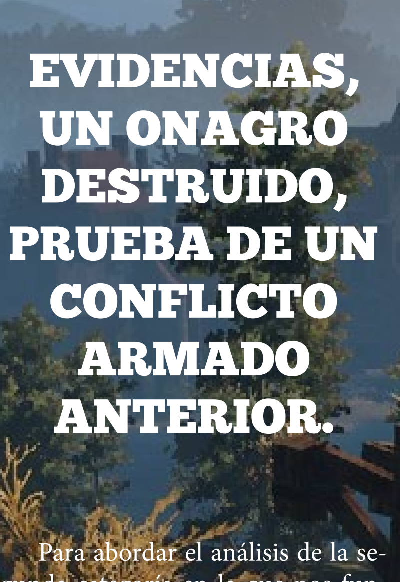
Otro buen ejemplo de esto que exponemos, es observable en cómo las zonas deforestadas (ganadas como espacios de cultivo) en las áreas deprimidas o aisladas, no son tan abundantes como en el cinturón de aldeas que circundan poblaciones consolidadas como *Novigrado* u *Oxenfurt*.

Sin embargo, a pesar del mimo con el que los diseñadores han pretendido dotar de realismo cada escenario, con una obra de tal magnitud, ha sido inevitable caer en artificios propios de cualquier creación videolúdica. Muchas veces, el abandono consciente de las pretensiones de construir un mundo parangonable a nuestra realidad, responde a la necesidad de incluir mecánicas jugables impuestas por las características del género al que pertenece el juego, en este caso, el "*sandbox*" RPG que, además, como es bien sabido suelen ser del gusto del jugador de perfil más tradicional. Así, son explicables algunos extraños patrones en la ubicación de asentamientos que ignoran la orografía del terreno, caminos cuyo tramo final termina en verdaderos puntos muertos, etc.

AÚN BUSCANDO UN PRETENDIDO REALISMO, HA SIDO INEVITABLE CAER EN ARTIFICIOS.



LA ANTROPIZACIÓN DEL TERRENO TAMBIÉN SE NOS MUESTRA EN FORMA DE JARDINES.



EVIDENCIAS, UN ONAGRO DESTRUIDO, PRUEBA DE UN CONFLICTO ARMADO ANTERIOR.

Para abordar el análisis de la segunda categoría en la que nos fundamentamos de cara a rescatar las trazas de la existencia de un pasado a través de sus evidencias en el juego, esta vez, aplicando varios aumentos en nuestra observación, vamos a indagar entre aquellos detalles que proporcionan esa información al jugador dispuesto a prestar atención con detenimiento y que vienen a completar esa visión de un mundo vivo y cambiante que los desarrolladores polacos nos han querido transmitir.

Como punto de partida, creemos que es conveniente reparar en una faceta de la esfera humana del juego, aquella que aportan los habitantes (NPC´s) de las zonas pobladas, en la que, opinamos, se ha realizado un excelente tratamiento en lo referido a la exposición de oficios tradicionales.



LOS RESTOS MATERIALES NO SON SOLO BÉLICOS, SINO TAMBIÉN DE PRODUCCIÓN, COMO ESTOS HORNOS CALEROS

Muchos de los trabajos y quehaceres diarios en los que se afanan los habitantes virtuales de este rincón de *Redania*, han reproducidos de manera fiel a cómo los conocemos en la realidad. La mayor parte de ellos, son trabajos extintos o en vías de desaparecer en la actualidad, y que sin embargo, hunden sus raíces en tradiciones y técnicas ancestrales. Existen una sorprendente variedad de oficios repartidos por todas las áreas del juego.

Un vez más, la presencia (y ausencia) de trabajadores dedicados a un trajín en cada uno de los espacios, no resulta azarosa, sino que esas actividades quedan circunscritas exclusivamente a lugares que, bien por sus características edafolóficas, litológicas, demográficas, etc. permiten la explotación y/o producción de ciertos recursos.



"DAMNATIO MEMORIAE" EN WYZIMA.

A este respecto, nuestra labor prospectora, nos ha revelado cuantiosos ejemplos: recolectores de turba en el Cenagal del Jorobado, canteros en los afloramientos próximos a *Oxenfurt*, tramperos/curtidores en las zonas boscosas del interior de Velen, molineros y apicultores en las feraces y pacificadas tierras en torno a la Ciudad Libre de *Novigrado*, caleras y tejares en las áreas periféricas más afectadas por las calamidades de la guerra, atarazanas en el puerto de *Novigrado*,… Y así, decenas de ejemplos más.

Las limitaciones impuestas por el sistema de juego, hacen que el jugador tan sólo pueda admirar una de las etapas de las que constaría la cadena operativa del cualquiera de los oficios desarrollados por los pobladores del juego, sin embargo, este sesgo no impide que valoremos en su justa medida la minuciosidad con la que están recreados los gestos técnicos y, lo que centra nuestro análisis, el utillaje con los que están recreados cada uno de estos trabajos y artesanías. Tal es la importancia atribuida dentro del propio juego a estos

oficios que, en no pocas ocasiones, a lo largo de la aventura activaremos misiones secundarias en las que tendremos la ocasión de prestar servicio a trabajadores de estos gremios.

No podemos concluir estas reflexiones sobre la visión del pasado y sus testimonios perceptibles en *The Witcher 3*, sin prestar análisis al tratamiento que se hace sobre la ruina per se dentro del juego. Dentro de esta denominación de ruina incluimos todo vestigio que nos informa, a partir de diversas evidencias, sobre la existencia de moradores anteriores en el mismo mundo en el que tiene lugar las andanzas de Geralt de Rivia. Atendiendo a la temporalidad de esa ruina, el juego proporciona al usuario suficiente información contextual para que discrimen aquello que puede asociar a una ruina reciente producto de los actos de guerra o bien aquella que puede interpretar como restos conservados de culturas remotas a la luz de los elementos que le acompañan. Dentro de ese primera categoría de ruinas, nos encontramos ante aquellas aldeas, fortalezas o cualquier otra construcción de diversa índole, las cuales, tiene como denominador común el presentar signos evidentes de haber sufrido daños durante el transcurso de los acontecimientos bélicos que, a buen seguro, el jugador de la saga de *The Witcher* conocerá sobradamente. Excluyendo las aldeas arrasadas durante la guerra (concentradas en su mayoría

ENTENDEMOS VESTIGIO COMO EVIDENCIAS DE MORADORES ANTERIORES EN EL MISMO MUNDO DE GERALT DE RIVIA.


EXPOLIO DE
CANTERÍAS EN
RUINAS.



A LO LARGO DEL JUEGO ES FRECUENTE ENCONTRAR EVIDENCIAS DE PRODUCCIÓN MATERIAL.

en *Huerto Blanco* y sector central de *Velen*), las ruinas salpican todo el territorio de los tres "continentes" visitables a lo largo del juego. Las ruinas están presentes tanto en aquellos lugares más transitados, como en aquellos rincones más recónditos del mapa. Sin duda, lo que mejor caracteriza a la ruina en *The Witcher 3* es la visión romántica (entendida en su sentido más decimonónico) que los diseñadores de escenarios y artistas de entornos nos han querido transmitir. Tal y como puede apreciarse en los cuadros e ilustraciones de muchos pintores románticos que trabajaron la línea del paisajismo ficticio, los edificios arruinados o parcialmente arruinados en el juego se rodean de una especie de escenario compuesto en la mayor parte de las ocasiones de un naturaleza exuberante y salvaje que engulle las edificaciones hasta casi mimetizarlas en el entorno. Esas mismas ruinas, a nivel del deterioro de la edilicia, conjugan aspectos estéticos como otros que les hacen asemejarse a los procesos de ruina tal y como nosotros los conocemos. En ese sentido, ejemplifican a la perfección esa afirmación, detalles como las huellas del expolio selectivo de algunas partes de estas edificaciones, tales como las canterías que configurarán las dovelas de los arcos de entrada o los marcos de cantería de los vanos de algunas de estas construcciones. La reconfiguración de estos espacios tras la reocupación de estas ruinas

para albergar otro tipo de hábitat de rango menor y más estacional, es otro ejemplo rastreable desde el punto de vista arqueológico en el registro documentado en infinidad de yacimientos arqueológicos con distintas fases de ocupación que, en origen, pudieron presentar una apariencia no muy distintas a las mostradas en el este tipo de establecimientos en el juego.

Entrando ya en las conclusiones de esta reflexión personal y abierta, las señas de identidad del pasado, tanto el ficticio o propio del juego como aquel directamente inspirado en nuestra realidad histórica, en *The Witcher 3* adquiere una nueva dimensión en relación a otras creaciones videolúdicas. En esta dimensión, se localizan tan sólo algunos de los vicios (la existencia de tesoros y reliquias de gran valor en lugares en donde se localizan vestigios del pasado o ruinas, es una constante en éste y otros juegos de aventuras y exploración que transmiten, dese nuestro punto de vista, una visión distorsionada del pasado) y, por el contrario, gran cantidad de virtudes hasta ahora advertidas, al menos para el autor, en videojuegos considerados como "Triple A" y destinados al gran público. No cabe duda que el tiempo

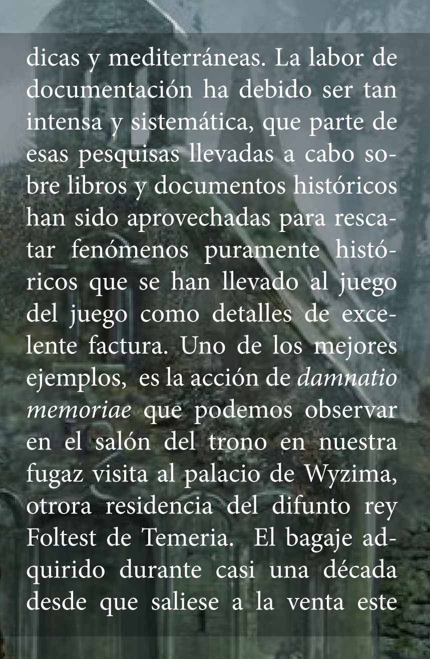

GRABADOS RUPESTRES JUNTO A UN TESORO ENTERRADO.



y los recursos que ha tenido a su disposición el "*staff*" de *CD Projekt RED* han jugado una gran baza a la hora de diseñar un mundo complejo y con tantos matices que, a buen seguro, se nos pasan por alto, sin embargo nos atrevemos a confirmar que ha sido la actitud y respeto de un equipo a un trabajo historiográficamente y arqueológicamente bien documentado el que nos ha permitido disfrutar de un mundo de fantasía hábilmente conjugado con elementos pertenecientes a nuestra realidad histórica en armonioso sincretismo. En ese sentido, en las entrevistas realizadas a los diseñadores, guionistas y programadores del juego, siempre dejaron claro que el juego desde la que fuese su primera iteración en la industria del videojuego (*The Witcher*), ha bebido de las fuentes de la literatura, el folklore y la tradición eslava, mezclada con algunos elementos de las culturas nór-

"THE WITCHER" BEBE DE LA LITERATURA, EL FOLKLORE Y LA TRADICIÓN ESLAVA JUNTO A ELEMENTOS CULTURALES NÓRDICOS Y MEDITERRÁNEOS.


MINEROS TRABAJANDO EN EL MUNDO DE GERALT DE RIVIA.



dicas y mediterráneas. La labor de documentación ha debido ser tan intensa y sistemática, que parte de esas pesquisas llevadas a cabo sobre libros y documentos históricos han sido aprovechadas para rescatar fenómenos puramente históricos que se han llevado al juego del juego como detalles de excelente factura. Uno de los mejores ejemplos, es la acción de *damnatio memoriae* que podemos observar en el salón del trono en nuestra fugaz visita al palacio de Wyzima, otrora residencia del difunto rey Foltest de Temeria. El bagaje adquirido durante casi una década desde que saliese a la venta este primer juego, ha servido a los desarrolladores para acabar de refinar aquellos aspectos referidos al "metajuego". Y es que, *The Witcher 3* es el vivo ejemplo de que cualquier producto cultural queda dramáticamente mediatizado por el filtro de la subjetividad de las personas que lo conciben. Si no tenemos en cuenta los "*serious games*", ni los mejores representantes del género de la estrategia táctica basados en capítulos de la historia, en ningún otro juego, el pasado en sus planos ficticio y real jamás mostró tantos puntos de equilibrado encuentro, ni proporcionó manifestaciones tan certeras, como sorprendentes.

ROBERTO CARLOS FERNÁNDEZ SÁNCHEZ.

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

CRÉDITOS

IMÁGENES

Todas las imágenes no mentadas explícitamente, son propiedad del estudio CD PROJEKT RED y empleados por distintos medios, como este, para realizar la promoción de los videojuegos The Witcher, The Witcher II: Assassins of the Kings y The Witcher III: The Wild Hunt. Aquellas reseñadas concretamente son parte del autor mentado y las hemos utilizado en esta publicación sin ánimo de lucro referenciado el autor y el lugar de origen de las mismas. Si existiera cualquier malentenidido o problema, se ruega pongan en contacto con la administración de la revista.

Página 15: Ilustración propiedad de TazioBettin y extraída de su página personal en el portal DeviantArt.

Página 17: Ilustración propiedad de Colin Tan Wei y extraída de su página personal: http://www.unartifex.com/.

Página 36: Ilustración propiedad de MariusBota y extraída de su página personal en el portal DeviantArt.

Páginas 49-50: Ilustración extraída de la página http://www.kaermorhen.ru/

Las imágenes de portada, portada alternativa y contraportada son obra de Jozef Brandt (1841-1915) y son, por tanto, de dominio público.

TEXTOS

Todos los textos son propiedad de sus autores individuales. La revista y la dirección de Presura no se hace responsable de su contenido.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.